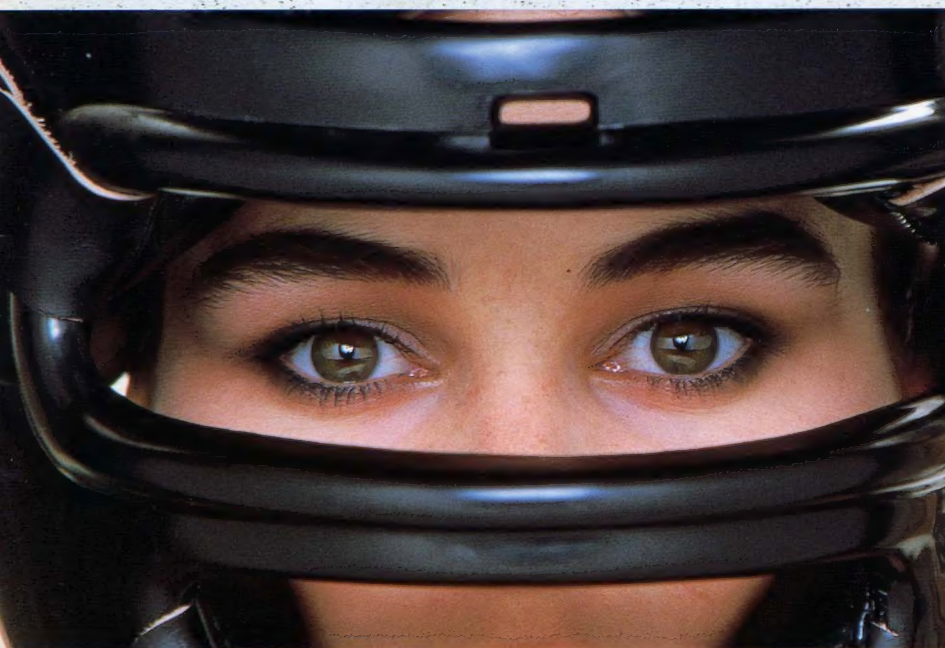


BASEBALL 〇〇 THE PROFESSIONAL BASEBALL 〇〇

# PENANT RACE

THEプロ野球 激突ペナントレース



PROFESSIONAL BASEBALL 〇〇 THE PROFESSIONAL

# すごい野球ゲームが現われたものだ!!

THE プロ野球 ●コナミ 5,800円(MSX2)

## 激突 ペナントレース

まあなんですわ、コナミさんが本腰を入れて作ってくださった野球のゲームだけのことはありそうですねー。ただ発売がちよつとノビノビになったのが、ドキドキものでしたけれども。ま、それもシェイプアップのため、究極のゲームにするための必要な時間だったんでしょね、と、よい方向に理解させていただきましょうよ、はい。とにかく、売れることにまちがいはないと思うし。ゲーム界において、出来のよい野球ゲームは必ず売れる、という歴史があるし。ま、とりあえず、見てみましょーか。

1988年5月19日、発売です。どうやら、とてつもなくおもしろそうです。ということで別冊付録にしました。常に、お手元にどうぞ!

### 野球うするならあ

こ存じのはずでしょう。かなり前から、記事にはなっていましたから、このソフト。しかし、謎のボールを取るに至っては、こんなに遅れてしまいました。

で、もう一度、おさらいです。究極のおさらい。

ひとりで野球、ふたりでも野球、自分で作りあげたチームを

6つまでディスクにセーブできる、最大6チームで長期間にわたるペナントレースも開催できる、既成のチームあるいはエディットしたチームから2チーム選んで勝手に対戦させられる……。

機能大盛り、大騒ぎ。さ、ソフトの内容を頭に入れて、プレイボールといきましょう!



### 画面切り替えて



●投げる、打つ、は、いわゆるバックネット裏から見た感じ。打ったとなれば画面がチェンジ。バックネット後方上空からの視界に。この一連の操作は、すべてジョイスティックのみで行なわれるのだよ。

GORO  
平凡パンチ  
プレイボーイ?  
プレイボール



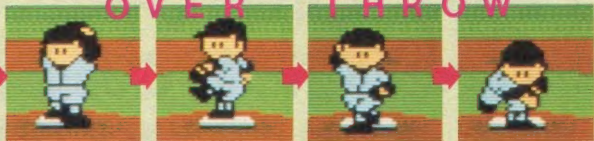
## 日本人はやきう好きー!



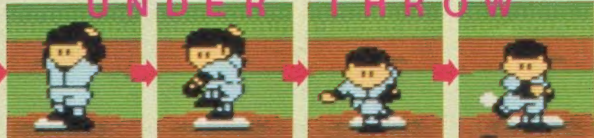


投げて、打って、走って、あーんていっけい

## OVER THROW



## UNDER THROW



●球を投げるのはピッチャーだ。このゲームでは、2種類、というか、2通りの投げ方をするピッチャーが登場する。オーバー・スロー、いわゆる上手投げ。そして、アンダー・スローの、下手投げ。それぞれ、右投げ、左投げの人がいるから、都合

4通り、ということになるのかな。それらのピッチャーの手から繰り出される球種は、ストレート、カーブ、シュート、フォークボール。最高球速がなんと160キロメートル！ なんて西武の郭みだいな野郎もいたりして。投球術、凝れるぞー。

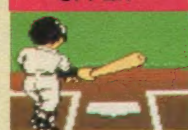
## BOOOOOOOO N



●打撃に関しても、プレイヤー、つまりキミの技術に対して正直に反応してくれる。たとえば、内角の球を引っばろうとして、踏み込んでバットを早めのタイミングで振れば、そのタイミングさえよければ、ちゃんと引っばれるってわけ。逆に、

流し打ちでも同じこと。バント？ もちろんだいじょうぶ。練習すればうまくなる、そんな反応をこと打撃に関して示してくれる、ゲームです。打ったあと、つまり守備。守備も大切な要素だけど、それは、またあとのコーナーで詳しく説明します。

### UPPER



### LEVEL



### DOWN



●ピッチャーの投げた球の高低により、このようにスイングが使い分けられる。ダウンスイングで低めの球をホームランなんて、こたえられないよねえ。

基礎的なことを覚えたキミは次のページへ

読み切り野球小説①  
野球小僧



「野球小僧に会ったかい〜」「何を古い歌、歌ってんだよバカ！ めし買ってきてくれよ、おい、「やだよ」「買ってこいってば、すし」、「お、すしか！」「買ってきて、元禄すし」、「なんだ、小僧すしじゃないのか」

# ではまずALONEなキミへ—— まずはひとりで練習である!

パッケージからカートリッジを出した。それでマシンにぶっ込んだ! さあ、ゲームに慣れろ。さあ試合。まずは攻撃について。

## 1 攻撃 打たなきゃ点なし

ピッチャーの投げた球を打つ。野球の野球たる、大前提大原則である。打つという感覚。それで野球ゲームの7割がたは決まってしまうだろう。

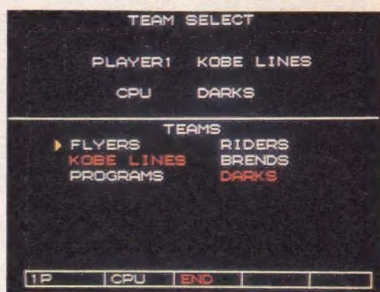
本ゲームは、打ったあ! というニュアンスが、実感として伝わってくるから、困ったものだよ、お立ち会い。

アウトステップして、バットのヘッドを遅らせて出すと、流し打ちもちゃんとできる。

今度は引っぱってみよう。同じくアウトステップして、ふところを深くして、バットが球に

当たるポイントの前にすれば、ボール際の大飛球も夢じゃないのだ。カーンというこぜ。

あ、そうそう、あとバットのスイングの仕方もあるな。低めはすくい上げる。通常は水平なスイング。高めの球は上からたたき、と。しかし、アッパースイングはあんまりやらないほうがイイと見た。テストプレイして、ろくなことがなかったからなあ、アッパースイングでは。さーあ、素振りじゃ素振りじゃ。プーンプーンプン。



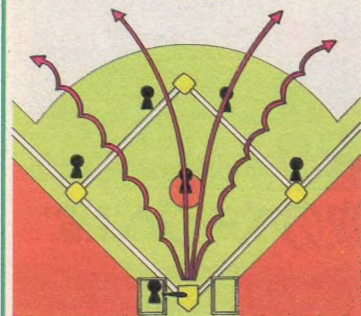
## BATTING



●バットのタイミング、バッターの足の位置で打球のコースを打ち分けよう。練習しだいで三冠王!



## HITのコース



### こう打ちなさい!

思いっきり打っても、ヒットにはつながらないのだぞ。むりやり引っぱってもだめ。野手のいないところに打つ。言うのは簡単だ、ははは。しかし、ヒットのコースは確かにある。体でスイングのタイミングを覚えるんだぞ。



## 機 動力野球も好き

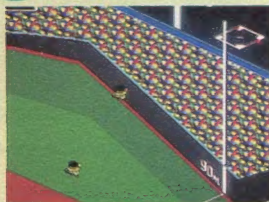


◆ 走れ走れ! 足で点を稼ぐのだ。

足の速いランナーが塁に出たら、必ず先の塁まで行かせてあげる。ゴロを打つ、バントする。いちかばちかでヒットエンドランなんて手もある。このゲームにおいて、足の速い選手の実在は非常に大きい。とにかくショートゴロが、ヒットになっちゃうんだから、うん。



## 大 ざっぱな野球も好き



◆ のびたー、のびたー、ホームラン。

かといって、ホームランのだいご味も、いいよねえ。ホームランバッターが揃っていれば、それはそれで脅威。ホームランに対しては、スコアボードが祝福のメッセージ。低めの球をダウンスイングで芯にとらえられれば、気持ちよく、ぐーんと伸びて外野スタンドへ。ただ大振りぐせはつけぬこと。



もうひとつ、攻撃に関する重要なデータがあったな。それは数値。打率、ホームラン数、そして足の速さ。打率は打球の初速、ホームラン数は飛距離に関係している。数値のデータに応じたバッティングを、心がけねばなるまいな。

足の速さが99なんてやつは、ちょっとゴロを転がすだけでセーフになっちゃうしねえ。

互いのチームの選手のデータをきちんと覚えておこう。そうでなければ常勝チームには、なかなかないぞ。

ジョイスティックにも、気をつけたほうがよろしい。細かい操作ができるもの、たとえば、ファミコンのコントローラーの

ような形をしたものなんか、使いやすいんじゃないかと考えられる。盗塁なんてするときに、進塁方向をまちがえると命取りになってしまう可能性が大だから。そこまでこだわってほしい。

何十試合もやってみることが一番た。とうすれば、少しずつ勘がつかめてくる。コンピュータ側は決して、弱くはない。経験を積んで、経験値を高めて、勝てるパターンを開拓しよう。

### 打球のコースをすぐ読め!



◆ 打ったあとの第1歩が大切だぞ。

### ATTENTION 1

これは、走塁にも、守備にも大切なこと。球がバットに当たって球の飛んだ方向が、このバックネット裏の画面からでもわかるのだ。コンと打撃の音がして一瞬、ほんの一瞬だけれど、球のコースが見える。そののち全体画面となる。そのコースがわかった瞬間にランナー、守備を操作する。重要要素。

## 走塁も大切よーっ

## 2 守備

備えあれば、いいのだ

さあて、お次は守りだ。ピッチャーの投球と、打球の処理。では、まずピッチングから。

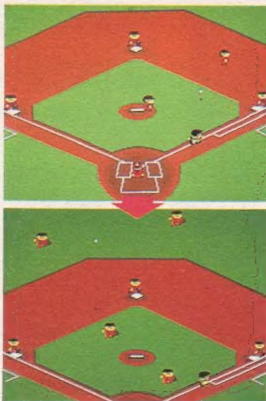
コンピュータがあやつるバッターに対しての投球は、とても気を使うはめになる。なぜか？コンピュータ側は、ほとんど三振がないのであります。1試合終了時点で、1コか2コ。とにかく、ストライクを投げると必ずコソソと当てられてしまう。速球で相手が振り回してくれればいいんだけどね。コンピュータには、速い球で勝負したほうがいいみたいだよ。

それで、ボールがコロコロと



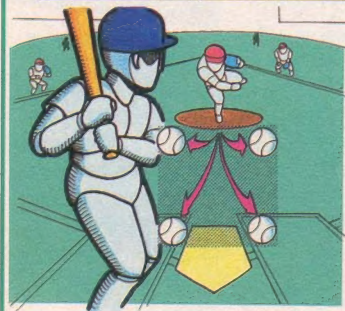
転がったら、あるいはフライが上がったら、すぐ守備守備。このゲームの各守備陣は、けっこう広範囲の守備位置を誇ってい

### 落下地点に急げ



★フライが上がった！ ああおいしいエビフライ。ちがーうー。球を追いかけるには、球の影を追う。この球場の真上に太陽があるらしくて、球の鉛直方向に影は投影される。ちよっと小さい影なので、見にくいな。

### PITCHINGのコース



#### こう投げなさい！

低めの球を上手にひっぱられると、長打になる可能性が高い。気をつけるよーに！ 基本的には、ストライクゾーンの4つの角を狙ったピッチングをすればいいのだが、まあ、打たれるときは、どこでも打たれちゃうわー。

る。攻撃のところでも触れたが、このゲームでは、バットにボールが当たったあと一瞬、ボールの動いた方向が確認できるのである。だから、その瞬間に、守備陣の第一歩を踏み出すことができれば、かなりさばけるのだよ。

### PITCHING



★ボールになる球をどう利用するかが、キーポイントだろう。足の遅いバッターなら打たせてとってもいいが、駿足バッターにはそうもいかない。ボールを振らせろ！

### ATTENTION 2

画面の切り換えに  
大注意！ なのだ



内野から外野へと飛ぶ打球。ちょうど、その中間で、あらららら、バットと画面が大幅に切り換わってしまうのだ。特に困るのがフライ。ショート後方、セカンド後方の小飛球については、いつ画面が換わってもいいように、心の準備を。

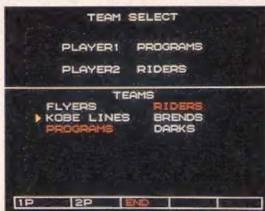


# ふたりで遊べば、47倍楽しいのだ!

## それが本当の姿だ

と、今まで、ひとりで遊ぶ、について書いてきたが、本当のことを思いっきりいえば、このゲームは人間ふたりで遊ばないと、ちーともつまらないゲームになってしまうのであったのだ。2プレイヤーモードにして、手に汗とか何とかとか握りながらの大熱戦! くっ、感動するぜー、後ろから見てても。

できれば、ちょいとばかり無理なお願いかもしれませんが、\*必ず\* ふたりで遊んでほしいだ



◆さあ、それぞれチームを選んで。けませんかってんだい。あらら。そうしないと、本当のこのソフトの品質は語れないと思います。もっときついことを言えば、コンピュータとの対戦モードはおまけ(!?), 実戦練習用のもの。あくまで、友だちと、でね。



## ほらこんなに大接戦!



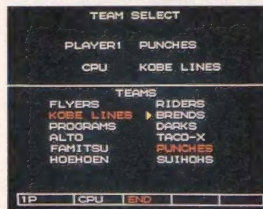
◆さーとらしー!

# さらにチームエディットすれば2乗楽しいのよ

## 自分のチームを!

MSX2の本体にディスクがくっついているキミ! キミはラッキーピンキーシーモンキーだ。自分でチーム名を決めて、選手名を決めて、各選手のデータも決めて、あれもこれも決めて、というような、完全完璧オリジナルのチームをエディットして、ディスクに6チームまでセーブしておくことができるんだ!

好みのプロ野球チームをそのままシミュレートして、球団を作ってもいいし。たとえば、名古屋鯨軍とか日拓ホームズとか(そんなヤツはいやしねえ)。おー、思い込みも、一層はげしくなるってもの。



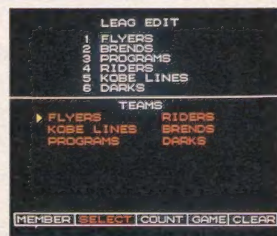
◆6チーム、エディットしたぞ!



◆入力画面は、こーなんんです。

## リーグ戦もできたりして……

また、ペナントレースモードなるものもあって、これは、2チームから6チームまで、プロ野球のように長期間にわたって何試合も戦っていく、というケースに対応するもの。もちろんこちら、勝ち負け数をディスクにセーブできる。



◆リーグ戦の参加チーム選び!

# ほんじゃあ、試合をしながらゲーム解説

では、ゲーム全体の流れをつかんでいただくために、誌上実況中継を。これさえ読めば、キミはペナントレースのふくろう博士。

## 1 試合前

さあ、緊張と緊縛の試合前のコンピュータと人間の両者であります。モニター上の死闘を静かに導くかのように、両者、じっとだまったままであります。静かに静かに、まだ静かに、ああ、MSX2の電源を入れるのを人間が忘れておりました。これはいきなり、ポコペンでありました。ちなみに、ゲーム操作はジョイスティックよりもカード式のものの方がよいでしょう。

## 2 PLAY BALL

さあ、主審のプレイボールの声がかかりました。ただし、主審の姿はどこにも見えません。まあ、そんな細かいところは無視いたしまして、ゲームスタートです。ピッチャーが1球投げたときに、ストライク・ボールのコール、そしてスピードガンによる球速測定結果が表示されます。ピッチャーのへたり具合を調べるのにいいですね。



画面には各種データ。ピッチャーの投球数が出て、うれしい。

## 3 3回のウラ

さあ、3回のウラ、ピンチが訪れました。2アウトながら、ランナーが1塁、3塁。画面上では、このようにウインドーが開いて、ランナーが表示されます。ランナーのリードの状態、盗塁のタイミングまでわかってしまうのです。もちろん、各塁に牽制球を投げることもできるわけです。さあ、ピッチャー、なんとか逃げきるかあ!? 逃げきったことにしましょう。



お一中盤中盤、試合はこれから。

## 4 ターイムッ!

ターイムッ! ファンクションキーの1を押すと、タイムをかけることができます。タイムをかけて、選手を交替することができます。代打、リリーフ、どんどん交替しましょう。とはいっても、バッターは12人、ピッチャーは4人しか、ベンチ入りをしておりません。適材適所という四字熟語を念頭に置いて、上手に采配をふるっていただきたいものであります。

PUNCHES			
MEMBER	CHANGE		
BATTER	打	率	HR
1 ぼん	た	3.68	00
2 ぼん	た	0.00	00
3 ぼん	た	0.00	00
4 ぼん	た	0.00	00
5 ぼん	た	0.00	00
6 ぼん	た	0.00	00
7 ぼん	た	0.00	00
8 ぼん	た	0.00	00
9 ぼん	た	0.00	00
10 ぼん	た	0.00	00
11 ぼん	た	0.00	00
12 ぼん	た	0.00	00
PITCHER	防	率	
すい	け	0.01	00
げ	む	5.97	02

こんな画面上で、メンバースタージ!

## 5 6回終わって

さて、6回を終了したところで、1対3というスコア。スコアボードの上にあるデジタル時計は、ちゃんと試合時間を計測しております。えーと、現在までで19分経過ですね。だいたい平均して、30分前後で1試合消化できるようになっております。ちょうどいい長さと言える



コナミ球場は、両翼が90メートル、センターが120メートルだよ。





のでしょうか？ どうか？  
コンピュータ側は、よく打ちま  
す。コールドゲームにならない  
ように気をつけてにゃー。

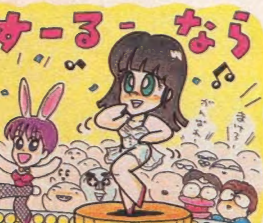
## 6 突然大玉ころがし

と、いきなりどうしたことで  
ありましょうか！ 球場に向かっ  
て大きな玉が……。ナハハハ  
ハ、順番は前後するようであり  
ますが、このゲームのタイトル  
デモのところのアニメーション  
効果も、なかなかのものなので  
ありまして、デッカイ球がゴー  
ロゴロと、そんな感じ。試合の  
途中ではありましたが、コーヒ  
ーブレイクの意味も持たせまし  
ての冗談挿入でありました。



## 7 ゲーム終盤!!!

ゲームも、終盤を迎えました。  
この時期になりますと、守備の  
小さなミスが負けに大きくつな  
がってきたりいたします。特に  
気をつけたいのは、外野の守備  
についてです。外野のフライの  
取り方については、十分な練習  
を積んで、100パーセント安心な



捕球法を自らの手であみ出して  
いただきたい。かように思う我々  
でございます。守備で勝つ。い  
いことばだと思えます。



画面の切り換えに注意してねん。

## 8 最後センター拌み取り~

カーン！ センターバックバ  
ック。あーはいはい。バックバ  
ック。あーはいはい。真後ろに  
走りながら取るフライはむずか  
しいのだあ。しかし、体の正面  
で拌み取り。試合終了だ。

30分以上に及び、戦士たちの  
バトルロイヤルは、今まさに幕  
を閉じようとしております。さ  
て、その試合結果は、ちょっと  
後回しにしまして、試合後の率  
直な感想は？ 打球の描く放  
物線の特性や、塁間送球の反  
応がすこし悪いかな？ とい  
う気もしないでもないが、他  
のよい点がそれらをすべてカ  
バーしておつりがきてる。い  
いゲームである。買いなさい。青地に白という、目に優しい試合結果。



拌み取り。真正面で球を取る  
選手の姿勢はとてもよろしい。

## 9 試合結果

その試合の結果は、以下のよ  
うに表示される。打数、安打数、  
本塁打数、三振数、そして四死  
球の数。このデータをこまめに  
取っておくと、キミのチームの  
特色もわかってなるものだ。

さあ、近所の友人をひっかき  
集めて、リーグ戦だリーグ戦。  
各自が自前のチームを作って。  
もし、これが最強のチームパタ  
ーンだというのがみつければ、  
MSXマガジンにおたよりちょうだ  
いね。また、対戦したい！ と  
いう人も、待ってます、ので。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R
K	0	0	0	1	0	0	1	4	0	0	6
P	2	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4

	打数	安打	本塁打	三振	四死球
KOBE	46	20	0	2	0
LINES	36	9	2	0	0
PUNCHES					

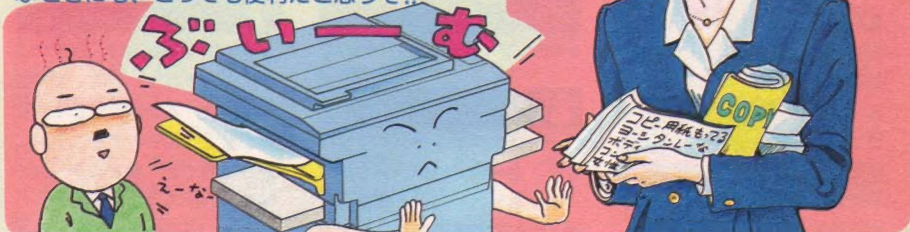
## 最後にひと言

とりあえず、今までのMSX2の  
野球ゲームの中では最高である。  
チャートがどう上がっていくのか、  
楽しみなところですね。このソフ  
トを買うんなら、ぜひともディス  
クもなんとかしてもらいたいよな。



# オリジナルチームデータ 大記入フォーマット用紙!!

このゲーム、自分のチームをエディットしたら、このページの表に、そのデータを書き込んでおきましょう。すると、友達と遊ぶときにも、とっても便利だと思うぞ!!

[illegible][illegible]

読み切り野球小説②  
野球ばばあ



「ばあさんや、今何時だい」、「もう8時ですよ」、「何! もうろくじじい?」  
「あれ、もうすぐ巨人阪神戦ですなあ」、「もうろくじじいと言ったなっ!」  
「テレビテレビ、と」、「もうろく」、「うるせーなじじい」、「ギャフン」。(完)





# PENANT RACE

THEプロ野球  
激突ペナントレース

MSXマガジン 6月号特別付録①

COVER PHOTO BY GIOVANNI LUNARDI © IMAGE MAKERS

昭和63年6月1日発行（毎月1回1日発行）第6巻 第6号 通巻55号